



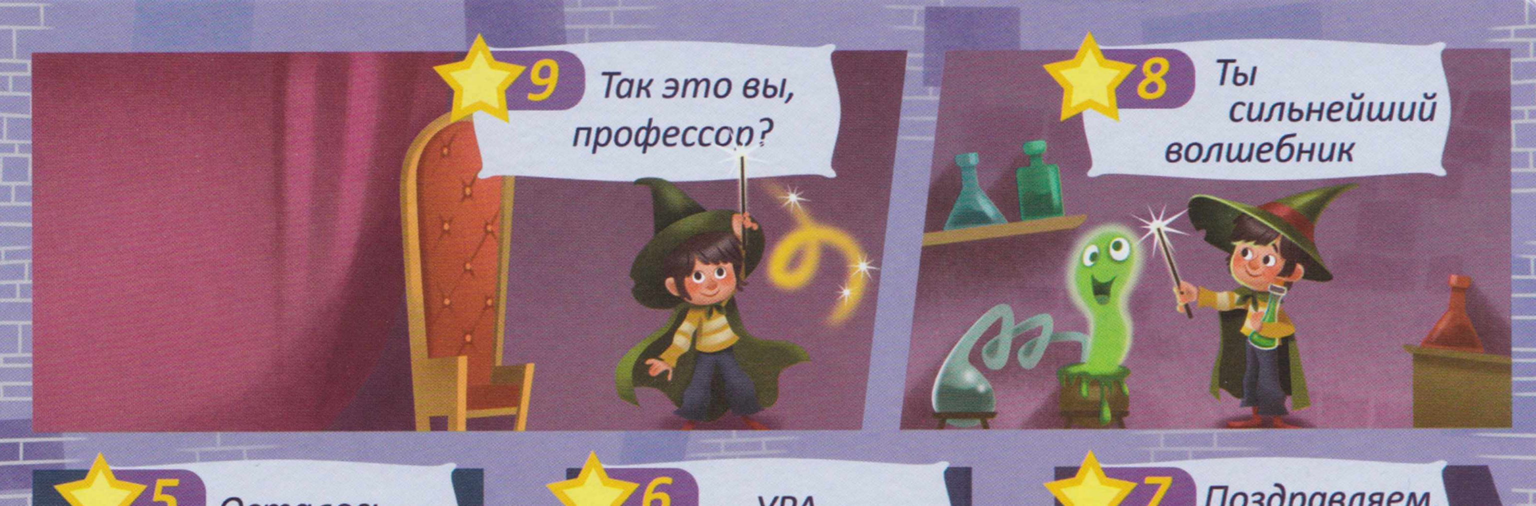


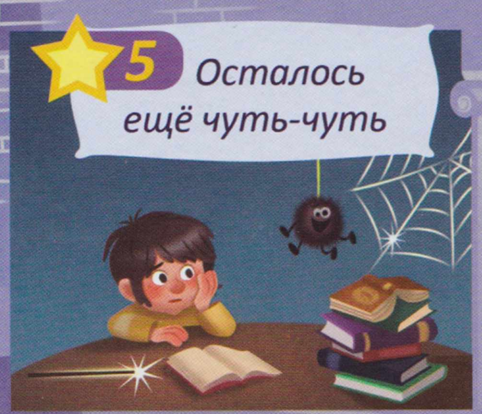


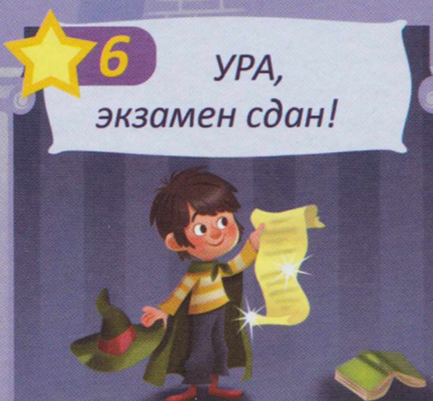


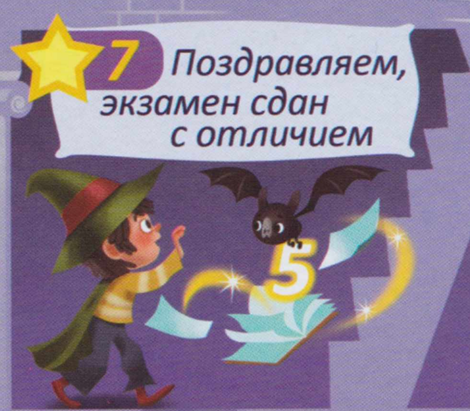





9
Так это вы, профессор?
8
Ты сильнейший волшебник

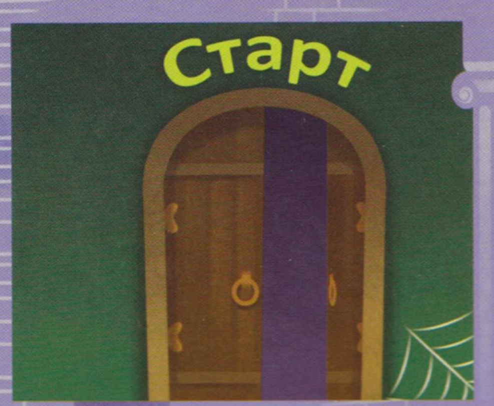

5
Осталось ещё чуть-чуть


6
УРА, экзамен сдан!


7
Поздравляем, экзамен сдан с отличием
5


4
Ты достиг больших успехов


3
Продолжай в том же духе


Старт


1
Первый шаг


2
Уже две звезды, неплохо


Как стать волшебником
настольная игра
правила игры
6+
STEP COMPANY puzzle®



Настольная игра

«Как стать волшебником»

Продолжительность игры: 20-30 минут
Количество игроков: от 3 до 6
Возраст игроков: 6+

Героям игры, ученикам волшебной академии, предстоит выдержать экзамен на звание волшебника. На экзамене с помощью различных элементов ученики должны составить заклинания и получить за них магические звёзды. Чем сложнее заклинание составит ученик, тем больше магических звёзд он получит, тем скорее сможет получить аттестат волшебника.

Состав игры

Игровое поле, 42 карты, 6 деревянных фигурок, инструкция.

Описание карты



Каждая карта может быть использована одним из двух способов:

1. В виде элемента, который требуется для составления заклинания (1).
2. В виде карты-задания. Для выполнения задания необходимо собрать все указанные элементы (3).

Звёздочки указывают на сложность заклинания и используются для подсчёта очков и определения победителя (4).
Всего в игре присутствует 6 элементов — 5 основных (драгоценный камень, свиток древних заклинаний, перо



феникса, колба с эликсиром, магическая энергия) и 1 дополнительный, философский камень, который может заменить любой из основных.



Подготовка к игре

Каждый игрок выбирает себе фигурку ученика волшебной школы. Разместите в центре стола игровое поле. Поставьте фигурку на поле «Старт».
Перемешайте колоду и раздайте каждому игроку по 7 карт.

Ход игры

Разыгрывание карт

1. Все игроки получают на руки по 7 карт, смотрят их и выбирают одну карту.



Совет волшебника. *В начале игры желательно выбрать карточку с наибольшим количеством звёзд, которую вы будете стремиться собрать, но в процессе игры будет видно, успеваете вы её собрать или стоит переключиться на другое заклинание. Наблюдайте, какие заклинания планируют собирать другие игроки.*



2. Выбранную карту все игроки одновременно выкладывают в открытую на стол перед собой.
3. Когда все игроки выложат перед собой по карте, оставшиеся 6 карт одновременно передаются своему соседу слева. Таким образом игрок отдает 6 карт соседу слева и от соседа справа получает новые 6 карт.
4. Из доставшихся на руки 6 карт необходимо снова выбрать себе 1 карту, а остальные одновременно со всеми передать соседу слева.
5. Так продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все карты.



Совет волшебного существа. *Всегда полезно оставить у себя карту с философским камнем, так как он может заменить собой любой элемент.*

Составление заклинания

1. После того, как все карты будут разобраны, задача игроков — составить из карт заклинание.
2. Для этого необходимо использовать 1 любую карту как карту-задание, а другие карты — в виде элементов, которые требуются для составления заклинания (подробный пример находится чуть ниже).
3. Затем произнести заклинания вслух, зачитав все названия карт.

Окончание раунда и начисление очков

1. После произнесения заклинания игрок передвигает свою фишку по игровому полю в зависимости от полу-

ченных магических звёзд. Количество звёзд указано на карте-задании, которую собрал игрок.

2. Если игроку не удалось собрать заклинание, магические звёзды он не получает.

3. После того как игроки произнесут заклинания и переместят своих волшебников, игровой раунд заканчивается. Все карты складываются в общую колоду и перемешиваются, после чего раздаются вновь для следующего раунда.

Пример составленного заклинания

- Если карту использовать как карту-задание, для составления заклинания потребуется: 2 пера, 1 свиток, 1 колба и 1 камень.



- Если у игрока на руках имеются все необходимые элементы, он может выполнить задание и получить за него 3 магические звезды.



- При этом он должен вслух произнести данное заклинание (Дорн-Илодо-Абра-Проле-Тор).

Окончание игры

Игра проходит 3 раунда, по результатам которых подсчитываются магические звёзды.

В игре побеждают все игроки, которые за 3 раунда в сумме набрали 6 и более магических звёзд. В этом случае считается, что экзамен успешно пройден.



Автор игры *Александр Матвеев*
художник *Светлана Сытько*
руководитель проекта *Екатерина Панаева*
главный редактор *Ольга Юсова*
верстальщики *Александр Прохоров,*
Екатерина Сереченко
дизайн *Игоря Ловцова*



ЗАО «Степ Пазл».
142105, Россия, Московская обл.,
г. Подольск, ул. Большая Серпуховская, д. 63а.
Тел.: (495) 660-37-73, www.StepPuzzle.ru


ПРОЛЕ


РИКИ


ЦИН


МИЯГО


ОЛИФ


ОЛО


ВИР


ЧАР


ОРИ


ВЕНИ

АСУ

МИВ

ХОМО

АБРА

ЛЭМА

НУЛ

ЮВИ

ШИМИРО


ЛАВ


ФАСШИР


ЕШИ


БУРИДО


КРЕКС


ЭНИ


ИША


КИС


РИО


ЛИВИ

РИДО

ДОРН

ИЛОДО

ЖУН

ТАЙ

ГЛОР

БУМ

СИМОТО





СОФА








STEP puzzle
COMPANY


STEP puzzle
COMPANY


STEP puzzle
COMPANY


STEP puzzle
COMPANY